

ムケテ、未来。

CEDEC 2008
CESA DEVELOPERS CONFERENCE 2008

FOR NEXT
10
YEARS

デザイナー視点からの実践と 実機デモ

株式会社 FROM SOFTWARE

制作一部 小川啓一郎

コンテンツ

- 弊社のメニュー制作フロー
 - Flash導入前のワークフローと問題点について
- Flash導入におけるメリット、デメリット
 - Flash導入後のワークフローの変化について
- Flashを用いたメニュー作成（実例）
- ベクターフォントについて（実例）
- 描画負荷、ファイルサイズの注意点
- その他、今後の課題

弊社のメニュー制作フロー

メニュー・FEのおさらい

フロントエンド (FE)

- ゲームプレイ中に画面前に表示されるプレイヤー情報やゲーム情報
 - メッセージ
 - 体カゲージ、魔法ゲージ
 - コンボ表示
 - 装備中の武器、アイテム・・・etc

メニュー・FEのおさらい

フロントエンド (FE)



メニュー・FEのおさらい

メニュー画面

- プレイヤーがゲーム進行を止めた状態でゲーム中の情報確認や設定を行う画面
 - 準備画面（ステータス、所持アイテム、装備武器の表示など）
 - ポーズ画面
 - オプション設定画面（ボタン、スライダー、スピンコントロール他）
 - ランキングボード・・・etc

メニュー・FEのおさらい

メニュー画面



弊社のメニュー制作フロー

- 弊社における作業の内訳
 - デザイナー：画像データ、フォント、アニメーションの作成
 - プログラマー (PG)：メニュー全体の制御、アニメーションの遷移処理

弊社のメニュー制作フロー

- 作業のフロー

- ① PhotoShopで画像データを作成：GD
- ② メニューツールにデータを読み込み、レイアウト：GD
- ③ データごとにアニメーションを作成：GD
- ④ PGによる開発機材への組み込み対応：PG
- ⑤ 開発機材で全体の流れを確認：PG、GD
- ⑥ 調整：PG、GD

弊社のメニュー制作フロー

②③で使用した旧来の自社メニューツール



弊社のメニュー制作フロー

• 問題点

- メニュー全体の動きをツール上で再生出来ないため、一連の処理がどういう挙動で動くのか確認できない⇒データは想像で作成
- フェードイン、アウトなど一部表示機能がPC上でプレビューできず、メニューの最終イメージを確認できない⇒開発機材が必須
- 新規で作成したデータを開発機材で確認するにはPGの対応作業が必要⇒作業に待ちが発生
- **作業の効率が悪く、品質を上げることに時間が割けない！**

Flash導入によるメリット、デ メリット

Flash導入によるメリット、デメリット

Flash導入後のワークフローの変化について

- 制作フロー

- ① PhotoShopで画像データを作成 : GD
- ② Flashにデータを読み込みレイアウト : GD
- ③ データごとにアニメーションを作成 : GD
- ④ FlashからSWFファイルをGFXプレイヤーに書き出し、実際に動かしてメニュー全体の動きや個別のアニメーションを確認 : GD, PG
- ⑤ 調整 : GD, PG

Flash導入によるメリット、デメリット

Flash導入後のワークフローの変化について

- **メリット**
 - Flashを用いることにより自社でメニューツールの開発が不要
 - PGによる開発機材への対応を待たずに、PC上でメニュー全体の動きや最終イメージに近いビジュアルを確認できる

以上から . . .

- **デザイナー側でトライ & エラーの時間が増えたことで見た目や演出のクオリティをより高めることが可能！**

- **デメリット**
 - **Flashの購入コスト、学習コストが発生**

Flashを用いたメニュー作成 (実例)

Flashを用いたメニュー作成（実例）

- Flashを用いたワークフローの実例

ベクターフォントについて (実例)

ベクターフォントについて（実例）

- ビットマップフォントとベクターフォントの比較
- ベクターフォントのデータサイズについて

描画負荷、ファイルサイズの注意点

描画負荷について

- ゲーム画面上に表示するFEの半透明処理、描画枚数の注意点
 - GFXの描画も最終的にはGPUで処理します . . .
⇒描画負荷が高いデータを沢山描画すると処理落ちします！
 - FEなどリアルタイムで描画しているデータの手前に描画する際は描画枚数、半透明描画処理に注意する必要があります

描画負荷、ファイルサイズの注意点

ファイルサイズについて

- 沢山の画像データを参照する場合の注意点
 - 一つの.SWFファイルに沢山画像を格納すると・・・
 - ⇒データ容量を増え、ファイルの展開の際ラグが発生します！
 - ゲームの仕様に合わせて外部から読み込むファイルを指定する必要があります

その他、今後の課題

- Flash自体、参考書が巷にあふれている
 - **学習コストは軽減が可能**
- デザイナーによるアクションスクリプトの活用について
 - **後ほど大前から話がありますが・・・作業のルール化が必須（今回は活用出来ていません）**
- 参考となるアクションスクリプトも数多く公開されている
 - **既存のリソースを流用することが可能**
- Flashで使用可能な一部フィルタ効果や機能などは現バージョンのGFXでは対応していない
 - **GFX次回のバージョン(3.0)に期待**